

PEMBELAJARAN KREASI WARNA MELALUI MEDIA CAT DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI

Nina Maemunah ¹, Fifi Dwi Tresna Santana ²

¹ Satuan PAUD Sejenis (SPS) Mutiara, Sa'ar Mutiara Karangtanjung Cililin, Kab. Bandung Barat, Indonesia.

² Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan (IKIP) Siliwangi, Cimahi, Indonesia.

¹ neen.maeza@gmail.com, ² fifiet@ikipsiliwangi.ac.id

ABSTRACT

The main cause of inhibition of children's creativity is parenting and the education system in schools that do not provide a stimulus to children's creativity. It is often found that the problem of lack of creative potential in early childhood is due to not getting the opportunity to develop their creative potential. Therefore, learning such as the art of coloring through watercolor games is needed that can increase the creativity of children from pre-school age. The purpose of this study was to describe the color art learning activities through watercolor games in increasing children's creativity. Color art activities provide a means to identify oneself, express oneself, and encourage opportunities for intellectual, emotional, physical, and social development. This study uses a qualitative descriptive research method that analyzes the events of an action taken, with the main research consisting of several randomly selected children. The research instrument uses data collection through observation and documentation. In analyzing the data, the authors perform data reduction, display data, and draw conclusions. The results showed that the color art learning activities through watercolor games could increase children's creativity. Children feel happy and enthusiastic and can produce interesting works of art, can combine colors so that colors become diverse, and show an exploratory attitude and curiosity so that children get used to actively asking questions.

Keywords: Early Childhood, Color Creation, Creativity, Watercolor

ABSTRAK

Penyebab utama terhambatnya kreativitas anak adalah pola asuh dan sistem pendidikan di sekolah yang tidak memberikan stimulus terhadap kreativitas anak. Sering ditemukan masalah kurangnya potensi berkreasi anak usia dini disebabkan tidak mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan potensi kreatifnya. Karena itu diperlukan pembelajaran seperti seni mewarnai melalui permainan cat air yang dapat meningkatkan kreativitas anak sejak usia pra sekolah. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan kegiatan pembelajaran kreasi warna melalui media cat air dalam meningkatkan kreativitas anak. Kegiatan kreasi warna mempersiapkan sarana untuk mengenali diri, mengekspresikan diri, dan mendorong kesempatan untuk berkembangnya intelektual, emosional, fisik, serta social. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif yang menganalisis peristiwa dari suatu tindakan yang dilakukan, dengan pokok penelitian terdiri dari beberapa anak yang dipilih secara acak, Instrumen penelitian yang menggunakan pengumpulan data melalui observasi dan dokumentasi. Dalam menganalisis data, penulis melakukan pengurangan data, menampilkan data, dan menarik simpulan. Hasil pada penelitian ini menyatakan bahwa aktifitas pembelajaran seni warna melalui permainan cat air dapat meningkatkan kreativitas anak. Anak merasa senang dan antusias serta dapat menghasilkan karya seni yang menarik, dapat mengkombinasikan warna sehingga warna menjadi beragam, serta menunjukkan sikap eksploratif dan rasa ingin tahu sehingga anak mulai terbiasa aktif bertanya.

Kata Kunci: Anak Usia Dini, kreasi Warna, Kreativitas, cat air

PENDAHULUAN

Peserta didik pada usia dini sejatinya memiliki suatu kelebihan berupa inspirasi imajinatif, kreatif, dan bakat yang telah diberikan sejak sebelum kelahiran anak oleh Allah SWT. Bakal tetapi dalam melalui jalan hidupnya ada sebagian anak yang memperoleh peluang dalam mengembangkan potensinya, tetapi juga ada yang tidak mendapatkan kesempatan dalam mengembangkan potensinya karena tidak mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan potensi kreatifnya.

Lalu bagaimanakah cara mengembangkan dan menumbuhkan gagasan-gagasan imajinatif dan kreatif untuk anak sejak dini? Solusinya yaitu diperlukan tindakan dan peranan dari guru dan orang tua untuk menggali potensi semaksimal mungkin dalam mengembangkan kemampuan dan potensi kreatif anak, memberikan stimulus agar anak dapat mengembangkan bakat imajinatifnya dalam beberapa kegiatan yang mampu menarik minat bakat pada anak. Sesuai pendapat Sit (2016, hlm. 2) mengatakan bahwa daya cipta akan mulai berkembang dan lahir pada diri anak dimana ketika ada suatu aktifitas yang memiliki unsur seni yang mampu membangkitkan minat dan perhatian anak untuk segera ingin cepat bermain serta mencobanya.

Perkembangan kreativitas, keterampilan serta sikap menjadi salah satu harapan dari program Pendidikan Anak Usia Dini. Anak yang berada pada fase yang sangat peka sangat memerlukan rangsangan dari lingkungannya, terutama dari lingkungan sekolah tempat mereka belajar dan bermain. Pembelajaran yang menyenangkan bagi anak, dalam pelaksanaannya haruslah berupa sebuah permainan.

Kreativitas anak akan tumbuh apabila pendidik menyampaikan pembelajaran kepada anak melalui permainan yang mampu menarik minat anak, sehingga lahir gagasan-gagasan yang baru dari khayalan anak yang dapat menghasilkan daya cipta sebagai karya yang baru dan inovatif. Kegiatan bermain sangat produktif dalam menumbuhkan semangat anak berkreativitas sehingga anak akan belajar berpikir kritis, inovatif karena melibatkan peristiwa atau sesuatu yang baru dan menarik dalam kehidupan sehari-harinya (Mutiah, 2010, hlm. 41).

Permainan yang menarik dan kreatif yang dituangkan pada tema dan subtema pada proses pembelajaran akan membuat anak senang dan antusias. Anak akan mendapatkan stimulus yang bermanfaat bagi perkembangan kreativitasnya. Karena anak tidak akan terlepas dari kata bermain. Berbicara tentang anak erat kaitannya dengan kegiatan bermain, (Monks, Knoers, & Haditono, 2006, hlm. 131). Karena bermain dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar serta memberikan kesempatan untuk memahami dirinya sendiri, dan lingkungan.

Upaya yang dapat dilakukan dalam mengembangkan kreativitas anak usia dini adalah dengan pembelajaran kreasi warna melalui media cat air karena cat air menjadi salah satu pendukung untuk berkembangnya kreativitas anak. Mengutip pendapat Munandar (dalam Sujiono dan Nuraini 2010 hlm. 38) bahwa kreativitas yaitu sebuah potensi untuk memberikan gagasan baru dan menerapkannya untuk pemecahan masalah. Lalu kreativitas juga dapat diartikan sebagai kemampuan yang mencerminkan kelancaran dan keluwesan seseorang, sesuatu yang bersifat original dalam berpikir. Kreativitas berarti pula sebagai suatu kemampuan seseorang dalam upaya mengembangkan dan memperkaya serta merincikan suatu gagasan.

Kreativitas bukan hanya pernyataan pikiran, hendak tetapi berkaitan dengan tindakan dalam bentuk proses dan hasil kerja yang dilakukan. Dengan demikian, kreativitas menggambarkan keterampilan dalam mencipta sesuatu yang belum pernah ada menjadi sesuatu yang ada, maupun sesuatu sebelumnya memang sudah ada kemudian dilakukan modifikasi. berdasarkan penjelasan diatas, dapat diambil simpulan bahwa kreativitas mampu menggambarkan kemahiran membuat dan menciptakan sesuatu yang baru berlandaskan gagasan yang digabungkan dari hasil penemuan sebelumnya sehingga menjadi karya baru yang bernilai

Pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas pada anak seperti pengenalan warna pelaksanaannya mengacu pada prinsip pembelajaran di Taman Kanak-kanak, yaitu melalui permainan. Bermain adalah fitrah anak yang seharusnya mendapat fasilitas dan dukungan orangtua dan guru. Arena bermain menjadi sarana pendidikan paling produktif untuk membentuk karakter anak yang cerdas dan kreatif. Dengan bermain anak akan tumbuh menjadi pembelajar dan berkembang sesuai kodratnya. Permainan yang menarik dan menyenangkan akan menjadi stimulus untuk meningkatkan kreativitas anak. Permainan sebagai sarana mensosialisasikan diri bagi anak pada kehidupan nyata. Permainan juga menjadi wadah untuk menilai sejauhmana potensi dalam diri anak. Dengan bermain anak dapat mengetahui macam-macam bentuk dari berbagai benda dan memahami ciri benda tersebut, mengenal dan memahami peristiwa yang berlangsung di dalam lingkungannya, (Mutiah, 2010, hlm. 113).

Kreasi warna dapat dilakukan oleh anak dengan memadukan atau mencampurkan salah satu dengan warna yang lainnya dan akan menghasilkan warna baru, hal tersebut merupakan kegiatan yang menyenangkan serta sebagai upaya pengenalan warna kepada anak. Dalam mewarnai gambar anak akan memilih warna yang disukainya, serta menyesuaikan dengan daya imajinatifnya dalam mewarnai gambar. Menurut Hernia (2013, hlm. 32-33) pengenalan warna kepada anak berguna meningkatkan daya pikir serta daya kreasi anak, juga melalui penglihatan mampu merasakan dan mengutarakan keindahan yang bersumber dari adanya warna tersebut.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat ditarik simpulan manfaat permainan warna diantaranya untuk mengenalkan warna, mencocokkan bentuk warna, perpaduan warna, meningkatkan daya cipta, menumbuhkan sensori, berlatih kemampuan respons mata dan tangan, mengembangkan dan memotivasi belajar, serta mendorong belajar. Dengan mengenalkan berbagai warna melalui permainan yang menarik banyak manfaat yang bisa didapatkan, yang paling penting adalah untuk meningkatkan daya kreasi anak.

Adapun mengenai kreativitas yang dilakukan merupakan kegiatan permainan dalam media cat air untuk meningkatkan kreativitas anak. Tujuan penelitian ini adalah untuk menggambarkan kegiatan pembelajaran kreasi warna melalui permainan dalam media cat air dalam meningkatkan kreativitas anak. Sesuai latar belakang tersebut, oleh karena itu judul yang dipilih dalam penelitian ini adalah “Pembelajaran kreasi warna melalui permainan dalam media cat air dalam meningkatkan kreativitas peserta didik pada anak usia dini”.

Melihat kenyataan yang ada dilapangan teridentifikasi ada beberapa masalah yang muncul antara lain kurang minatnya anak dalam berkreativitas untuk menciptakan keterampilan, kurangnya fasilitas yang menunjang untuk mengembangkan kreativitas, anak seringkali tidak bisa menyelesaikan tugas yang telah diberikan. Stimulus menjadi bagian yang penting pada permainan warna ini. Permainan warna bagi anak usia dini

menjadi solusi yang bisa dilaksanakan oleh para orang tua dan guru dalam upaya mendorong kreativitas anak. "Kegiatan ini sebagai modal utama untuk mengembangkan aspek seni keterampilan anak berdasarkan imajinasi, ide, emosional, serta fisik yaitu koordinasi tangan sebagai alat bantu saat bermain" (Pamadhi, 2014, hlm. 5). Dengan adanya kegiatan tersebut bisa meningkatkan daya khayal anak dan memiliki dampak anak bisa menjadi kreatif pada usianya yang masih dini.

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, rumusan permasalahan dalam penelitian ini yaitu: Bagaimana Pembelajaran seni warna melalui permainan cat air dalam meningkatkan kreativitas anak usia dini?. Bersumber dari rumusan permasalahan tersebut Tujuan dalam riset ini untuk menggambarkan aktivitas belajar seni warna melalui permainan cat air dalam meningkatkan kreativitas anak.

METODOLOGI

Metode yang digunakan pada penelitian ini, yaitu metode deskriptif kualitatif yaitu penelitian yang menggambarkan suatu objek penelitian berdasarkan fakta di lapangan. (Hanifah dan Atika, 2020, hlm 199). Dan tujuannya untuk mendeskripsikan kegiatan pembelajaran seni warna melalui permainan cat air dalam meningkatkan kreativitas anak. Menurut Sugiyono, (2014, hlm. 7) penelitian kualitatif lebih bersifat menggambarkan, data yang telah terkumpul berbentuk kata ataupun gambar, sehingga tidak dianjurkan pada data yang berupa angka. Data yang terkumpul selanjutnya dianalisis dan digambarkan sehingga bisa dipahami dengan mudah oleh para pembaca..

Sasaran dari penelitian ini yaitu anak kelompok A di SPS Mutiara beberapa orang anak merupakan menjadi sampel yang dipilih dengan acak. Agar bisa mendapatkan data yang tepat dan benar dari setiap apa yang telah dilaksanakan, maka diperlukan metode pengumpulan data tersebut.

Metode pengumpulan data yang dilakukan yaitu melalui observasi atau peninjauan secara cermat dan juga dokumentasi. Alat yang dipergunakan berbentuk selebaran yang harus diceklist yang didalamnya berisi indikator yang bisa dimanfaatkan untuk menyusun konsep pada daya cipta anak yang nantinya akan dimanfaatkan untuk menentukan nilai tingkah laku. Proses terjadinya suatu aktifitas yang dapat diamati antara lain: Belum Berkembang (BB), Mulai Berkembang (MB), Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan Berkembang Sangat Baik (BSB).

Menurut Sugiyono (2014, hlm. 131), analisis data kualitatif melakukan analisis dengan cara induktif atau biasa disebut suatu analisis bersumber pada data yang diperoleh yang nantinya hasil dari data tersebut akan memunculkan suatu hipotesis ketika dikembangkan. Dalam metode analisis data, peneliti menggunakan metode analisis model Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2014, 133). Adapun jalan yang harus lakukan yaitu; pengurangan data, penampilan data, dan penarikan simpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian dengan metode kualitatif dilakukan sebagai agar supaya menumbuhkan potensi kreativitas anak dalam kegiatan seni warna anak usia dini di kelompok A SPS Mutiara. Berdasarkan penelitian dapat dilihat mayoritas anak telah menunjukkan rasa ingin tahu, mempunyai daya pikir yang berbeda-beda serta inovatif yang ditandai dengan keberanian memadukan warna serta mewarnai gambar yang beragam.

Terkait penjelasannya akan peneliti uraikan terhadap tiga orang peserta didik yang dijadikan pokok dalam penelitian ini, yaitu: 1) Untuk pokok penelitian yang bercirikan HS, menunjukkan Belum Berkembang (BB) yang dibuktikan dengan adanya rasa ingin tahu yang condong pada nilai pasif serta kurang melakukan sosialisasi dengan temannya. Pada tanda imajinasi, anak belum bisa memfokuskan perhatian ketika kegiatan kreasi warna berlangsung. Pada penilaian inovatif diakibatkan anak kurangnya self-confident pada dirinya dan selalu mengalami kebingungan mengkombinasikan warna. 2) Untuk pokok penelitian yang bercirikan BF, menunjukkan Mulai Berkembang (MB) dibuktikan dengan penilaian timbulnya perasaan ingin tahu dan telah menunjukan potensi dalam meneliti dengan mengajukan pertanyaan dan mengamati sebuah gambar. Pada penilaian imajinasinya belum menunjukkan sisi kreatifnya tapi anak sudah berusaha untuk mengembangkan imajinasinya. Untuk penilaian inovatifnya, anak menunjukkan keinginannya dan berusaha menyelesaikan kegiatan mewarnai walau kadang-kadang muncul bosan. 3) Untuk pokok penelitian yang bercirikan MY, menunjukkan Berkembang Sesuai Harapan (BSH) yang dibuktikan dengan penilaian perasaan ingin tahu dengan bersemangat tinggi dan tak hanya itu keaktif menanyakan berbagai halpun sudah terlihat, meneliti, dan memperhatikan dengan lebih rinci dari sebuah gambar. Pada penilaian imajinasi, anak bisa mengembangkan daya khayalnya sesuai dengan apa yang diinginkannya, gambar yang bervariasi pun akan terlihat hasil mewarnai tadi. Untuk penilaian keinovatifan, anak sudah dapat berinovasi memadukan warna.

Tahap perencanaan dilaksanakan oleh guru SPS Mutiara untuk meningkatkan potensi daya cipta anak yaitu melalui mengkonsep bahan ajar, teknik pembelajaran, media dalam belajar, dan evaluasi. Kegiatan pembelajaran telah dilakukan sesuai dengan apa yang telah direncanakan dan berjalan sesuai harapan.

Mengenai respon peserta didik saat melaksanakan kegiatan kreasi warna, mereka menanggapi kegiatan tersebut dengan baik, namun tak berjumlah semuanya masih ada anak yang belum memusatkan perhatiannya pada saat mengikuti kegiatan belajar. Adanya beberapa hambatan pada saat pelaksanaan kegiatan seni warna yaitu anak terlihat merasa bosan ketika mewarna gambar.

Adapun capaian para guru dalam menumbuhkan potensi untuk berkreasi pada anak melalui kegiatan seni warna, menunjukkan capaian yang baik dan anak sudah mulai mengembangkan kreativitasnya. Mulyani, (2019, hlm. 8), berpendapat kreativitas adalah rangkaian proses mental seorang yang dilaksanakan agar supaya mampu melahirkan karya-karya baru, sesuai dengan keinginannya. Pada hasil belajar kreativitas ini anak mampu untuk mewarna gambar sesuai dengan keinginan dan daya imajinatifnya.



Gambar 1 Aktivitas Pembelajaran

Gambar di atas menunjukkan kegiatan pembelajaran seni warna di mana peserta didik begitu semangat dalam aktifitas tersebut, peserta didik aktif dalam menanyakan berbagai hal, menyelidiki, dan memperhatikan sebuah gambar, serta dapat mewarnai gambar taman dan mewarnai bagian-bagian yang ada di taman seperti bunga, pot bunga, serta bentuk lainnya seperti gambar kupu-kupu serta dapat memadukan warna sehingga warna menjadi beragam.

Pembahasan

Berdasarkan kegiatan penelitian yang dilakukan dengan cara observasi, dan dokumentasi tentang pembelajaran kreasi warna dengan memusatkan permasalahan bahwa kreasi warna mampu berdampak pada peningkatan kreativitas anak.

Pada tahap selanjutnya kegiatan pembelajaran kreasi warna sebelum kegiatan dilakukan pertama-tama guru mengkonsep bahan ajar, alat pembelajaran, dan metode evaluasi yang tertulis pada rancangan RPPM dan RPPH serta didalam rancangan tersebut sudah menjelaskan tentang tema, subtema, kemampuan dasar, aktivitas, media, alat, dan bahan yang akan dipakai. Tahap-tahap ini sesuai dengan apa yang dikatakan oleh Asmawati (2014 hlm. 1) perencanaan merupakan sebuah gambaran perihal yang dibutuhkan supaya apa yang kita harapkan tercapai.

Dengan terlaksananya proses pembelajaran kreasi warna maka proses tersebut bisa diperoleh bersamaan dengan teori Catron dan Allen (dalam Mursid, 2017, hlm. 14) bahwa pembelajaran yaitu usaha mengoptimalkan fase perkembangan anak yang menyeluruh dan merata serta tetewujudnya hubungan komunikasi yang tejalin dua arah.

Hasil totalitas dari observasi menunjukkan daya kreativitas pada anak secara umum telah meningkat melalui kegiatan pembelajaran kreasi warna di mana terdapat kecenderungan anak telah bisa menunjukkan perasaan ingin tahunya, memiliki daya pikir yang bervariasi, serta inovatif yang dibuktikan dengan keberanian memadukan warna serta mewarnai gambar yang beragam. Data tersebut bisa disimpulkan tercapainya suatu kreativitas dengan tanda-tanda seperti menurut Musfiroh (dalam Mulyani, 2017, hlm. 105) adalah sebagai berikut; a) Melakukan eksplorasi, bereksperimen, memanipulasi, bermain, memberikan sebuah pertanyaan, menebak, dan membicarakan karya. b) Memanfaatkan daya pikir ketika bermain peran, mengolah bahasa, serta bercerita. c) Memusatkan perhatian pada tugas individu. d) Menyusun suatu hal sesuai

seleranya. e) Melaksanakan dengan orang sudah cukup dewasa. f) Mempelajari kembali untuk bisa mengetahui lebih lanjut.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka pembelajaran kreasi warna dalam menumbuhkan kreativitas berpengaruh terhadap kreativitas anak dikarenakan hal seperti itu mencakup sudut pandang seni secara tidak langsung mampu berdampak pada pemberian stimulasi pada anak untuk lebih bisa mengasah daya kreatif.

KESIMPULAN

Bersumber pada hasil informasi dan penjabaran yang didapat waktu penelitian dilapangan mengenai pembelajaran kreasi warna dalam meningkatkan kemampuan kreatifitas anak oleh karena itu analisis ini dapat dijelaskan melalui data sebagai berikut: 1) Pelaksanaan pembelajaran seni warna dalam meningkatkan kreativitas anak menunjukkan kesungguhan anak dalam memadukan warna dan mewarnai gambar, menghasilkan jalan berpikir beragam, dan menjadikan pribadi kreatif beragam pula dengan berdasarkan indikator rasa ingin tahu, berimajinasi, dan berinovatif. 2) Bersumber pada hasil riset kalau kreativitas anak biasanya bisa bertambah dengan belajar seni warna dimana ada kecenderungan pergantian yang berarti dibanding tadinya dengan hasil yang signifikan. Yang diisyaratkan dengan hasil pertumbuhan indikator-indikator kreativitas ialah, dengan mempunyai rasa mau ketahui sebagian besar anak telah Tumbuh Sangat Baik(BSB), yang diisyaratkan dengan anak aktif buat bertanya, menyelidiki, dan mengamati hasil karyanya .

DAFTAR PUSTAKA

- Asmawati, L. (2014). *Perencanaan Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Hanifah, T. M. N., & Atika, A. R. (2020). Mengembangkan Bahasa Reseptif Anak Usia Dini Melalui Tebak Gambar. *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)*, 3(3). 196-204. <http://dx.doi.org/10.22460/ceria.v3i3.p196-204>
- Hernia, H. (2013). Kemampuan mengenal warna pada anak usia 4-5 tahun di TK segeugus III kecamatan panjatan kabupaten kulon progo. (Skripsi, Fakultas Pendidikan Universitas Yogyakarta, 2013) Retrieved from <https://eprints.uny.ac.id/15243/>
- Monks, F.J., Knoers, A.M.P., Haditono, S.R. (2006). *Psikologi Perkembangan Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Mulyani, N. (2017). *Pengembangan Seni Anak Usia Dini*. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya
- Mulyani, N. (2019). *Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mutiah, D. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Pamadhi, H. (2014). Ruang Lingkup Seni Rupa Anak. Retrieved September 20, 2021, <http://repository.ut.ac.id/4712/1/PAUD4403-M1.pdf>
- Sit, M. (2016). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini (Teori Dan Praktik)*. Medan : Perdana Publishing
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta

ISSN : 2614-6347 (Print) 2614-4107 (Online)

Vol.5 | No.5 | September 2022

Sujiono & Nurani . (2010). *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Indeks.